

PlayStation®2

PlayStation®2



エヴァーグレイス

●オフィシャルガイドブック

NTT出版



*Official
Guide Book*

NTT出版

NTT出版の攻略本

プレイステーション

エコーナイト#2眠りの支配者 完全攻略ガイドブック	1,100円
アークザラッドⅢ ザ・コンプリート	1,300円
ブレイブサーガ2 完全勇者ガイド	950円
ワーネバ・アイランド 公式ガイド	1,100円
コナミ公式ガイドシリーズ ときめきメモリアル2 ゲームグラフィックス	1,800円
ときめきメモリアル2 公式ガイド DX	1,000円
ときめきメモリアル2 公式ガイド	1,000円
ときめきメモリアル2 キャラクターズコレクション	1,000円
ブリーディングスタッド '99 公式ガイド	1,400円
ダンス ダンス レボリューション 2ndReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2 公式ガイド	1,300円
ダンス ダンス レボリューション 2ndReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1 公式ガイド	1,300円

ゲームボーイ

コナミ公式ガイドシリーズ パワプロクンポケット2 公式ガイド	1,000円
-----------------------------------	--------

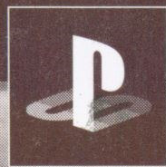
(表示価格は税別)

【NTT出版 Book Gallery】

インターネットで最新情報をキャッチしよう!

URL <http://www.nttpub.co.jp>

PlayStation®2



*Official
Guide Book*

NTT出版

エヴァグレイス

EVERGRACE

OFFICIAL GUIDE BOOK

オフィシャルガイドブック

かつてこのエディンベリーという大陸には、
クレストと呼ばれる紋章を持つ人間が存在していた。
クレストを持つ者のまわりでは不可解な惨事が頻繁に起こり、
そのため、人々はそれを「呪いの烙印」と忌み嫌っていた。

ユテラルドの物語

そんな伝承も風化した現在、
ストルタの青年ユテラルドの右手の甲には
その「呪いの烙印」クレストがあった。

しかし、彼はそれを他人に見せることはなかった。

なぜなら青年の両親は彼がまだ幼い頃村に攻め入った軍に殺害され、
それはクレストがもたらした悲劇だと彼は感じ取っていたからだ。

復讐とクレストへの憎しみを胸に一流の剣士に成長したユテラルドは、
ある日両親の仇を追って入り込んだビリヤナの密林で、
憎き敵のモレアの象徴であるビリヤナの巨木の前にたどりつく。
そして彼は未知なる世界への扉を開いてしまった。

ここは何処だ……？

ユテラルドは全く見たことのない風景の中で、
謎の生物フォーリムと出会い、消滅帝国の今の姿を知る。

クレストの本当の意味と、それを持つ者が背負う宿命とはなんなのか？

シャルアミの物語

自分を姉のように慕ってくれるユテラルドとは、
家族ぐるみで仲良く暮らしていた。
そんな小さな彼の右手には、あざのような奇妙な模様があった。

そして、ある日突然悲劇は起こった。

その目を境にシャルアミは見知らぬ世界へと飛ばされてしまう。
目覚めるとそこには心配そうな表情でのそき込む1人の女性がいた。

ここは何処なんだろう……？

見たことのない景色の中で、シャルアミは自分を助けてくれた女性が
何者かにさらわれるのをただ黙って見ているしかなかった。

彼女はなぜさらわれてしまったのか？

この世界から脱し、元の世界へ戻ることはできるのか？

今それぞれの思いを胸に、2人の旅が始まった。

CONTENTS

CHARACTERS

【キャラクター紹介】	3
●ユテラルド・フォーリム	4
●シャルアミ	5
●シエナ・バグラゲラ・ビルホルゴ	6
●ナファトⅢ世・オブリット・メディナ	7
●伝説の傭兵・女神官・ショップ店主	8

SYSTEM

【基本システム】	9
●画面の見方	10
●基本アクション	14
●武器の特性	16
●武具の属性	17
●バルミラ武具	18
●バルミラアクション	20
●センスについて	22
●ショップについて	24
【全体チャート】	25
【マップの見方】	26

GUIDE

【ユテラルド編】	27
●サラマドの丘	28
●皇家の抜け道	32
●リューベーン城前	36
●リューベーン城	40
●フォルス地下神殿	48
●皇家の秘所	52
●氷結洞	56
●コロシウム	60
●捨てられた道	64
●天衝く柱入り口	68
●天衝く柱下部	72
●天衝く柱上部	76
●バグラゲラ秘密研究室	80

【シャルアミ編】	81
●皇家の秘所	82
●サラマドの丘	86
●人秘学研究所2F	90
●人秘学研究所1F	94
●地下研究施設	98
●捨てられた道	102
●天衝く柱入り口	106
●天衝く柱下部	110
●天衝く柱上部	114
コラム：トラップとバルミラビィについて	118

【完結編】	119
●バグラゲラ秘密研究室	120

DATA

【データパート】	123
●武具一覧	124
●アイテム一覧	144
●バルミラアクション一覧	148
●クリーチャー一覧	150

EXTRA

【付録】	159
●シャドウタワー	160
●竹内将典氏インタビュー	171



E V E R G R A C E

キャラクター紹介

【 CHARACTERS 】

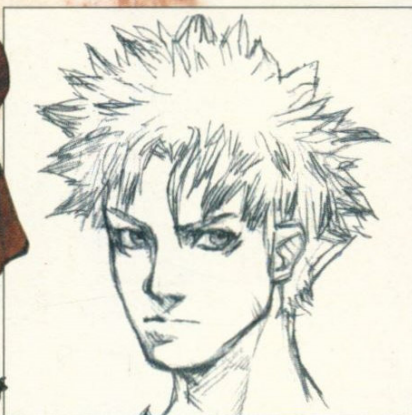


エテラルド

物語の主人公の一人。右手の甲に「クレスト」を持っている。ストルタ四剣主の一人でもある。

●年齢：推定18～20歳

●身長：約175cm



リューベーンに迷い込んだエテラルドの前に現れた謎の生物。見かけはトリのようだが、元々はエテラルドと同じ人間で、帝国を襲ったモンスターに姿を変えられてしまった。

フォーリム

シャルアミ

物語のもう一人の主人公。ユテラルドが幼い頃に暴走させたクレストの力によってリューベーンに飛ばされてしまう。

●年齢:16歳

●身長:約160cm

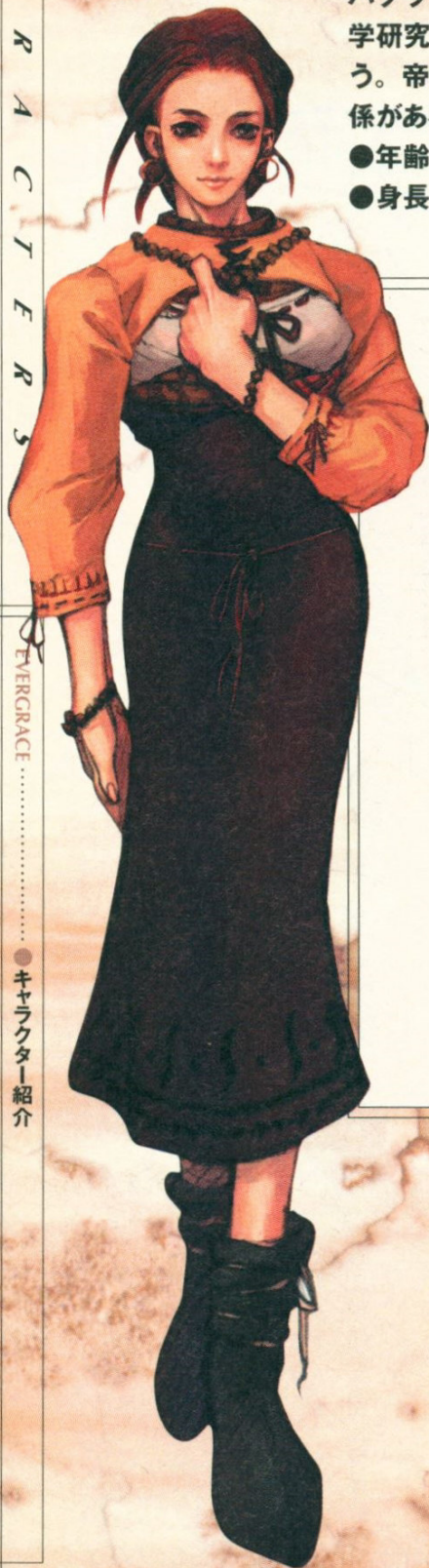


このイラストは開発中のラフスケッチです。

シエナ

バグラゲラによって滅ぼされたトレドの村の族長の娘。次の族長になるはずだったが、バグラゲラの手によって人秘学研究所に連れ去られてしまう。帝国の消滅に何らかの関係があるらしい。

- 年齢：推定24歳
- 身長：約175cm



バグラゲラ

人秘学の創始者であり、パルミラとパルミラ武器を開発した人物でもある。クレストを模した人工紋章「アルクレスト」の研究をしている。

- 年齢：推定70歳
- 身長：約120cm



ビルホルゴ



バグラゲラによって1歳未満の時に連れ去られた、シエナの息子。人秘学研究所の研究員たちの目の届かないところで何らかの実験台にされていたらしく、謎の多い子ども。

- 年齢：推定8歳
- 身長：約110cm

ナファト三世

消滅帝国リューベーンの元皇帝。自分の帝国がモンスターに攻撃され、滅びてしまった後は、サラマドの丘や城の前で死者に花を手向けていたりする。

●年齢：推定50歳

●身長：約175cm



オブリット

消滅帝国リューベーンの皇族の一人で、バグラゲラを追っている最中に人秘学研究所で傷を負い、倒れていたところをシャルアミに発見される。

●年齢：推定28歳

●身長：約178cm



メディナ

不治の病に冒されているバグラゲラの孫娘。生命維持ハルミラが体内に埋め込まれており、嚴重に管理された場所では生きられない。ビルホルゴのことを自分の子どものように思っている。●年齢：推定27歳
●身長：約170cm

伝説の傭兵



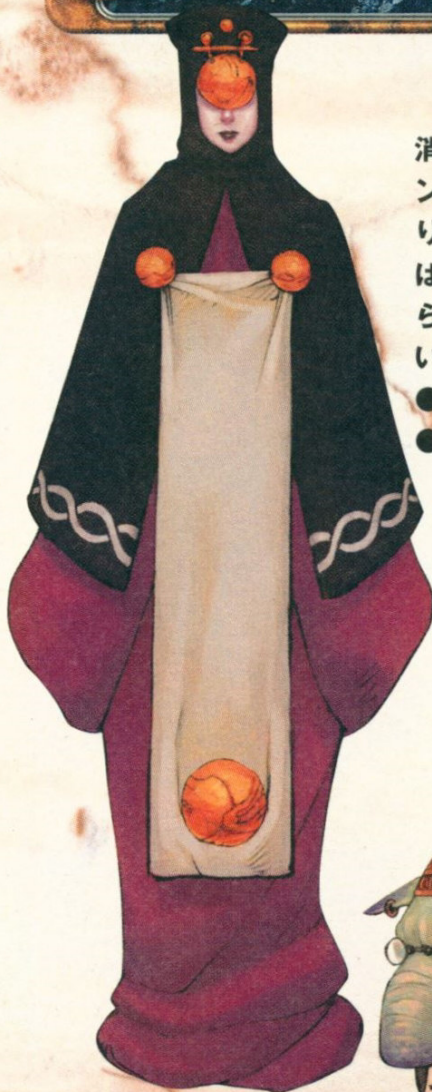
バグラゲラによって捕らえられた「赤い疾風」。クレストを持っており、暴走しそうになった所をシャルアミに助けられる。

●年齢：推定30歳

●身長：約190cm



女神官



消滅帝国リューベンの女神官。いきなりリューベーンに飛ばされて、何も分からないシャルアミを導いてくれる。

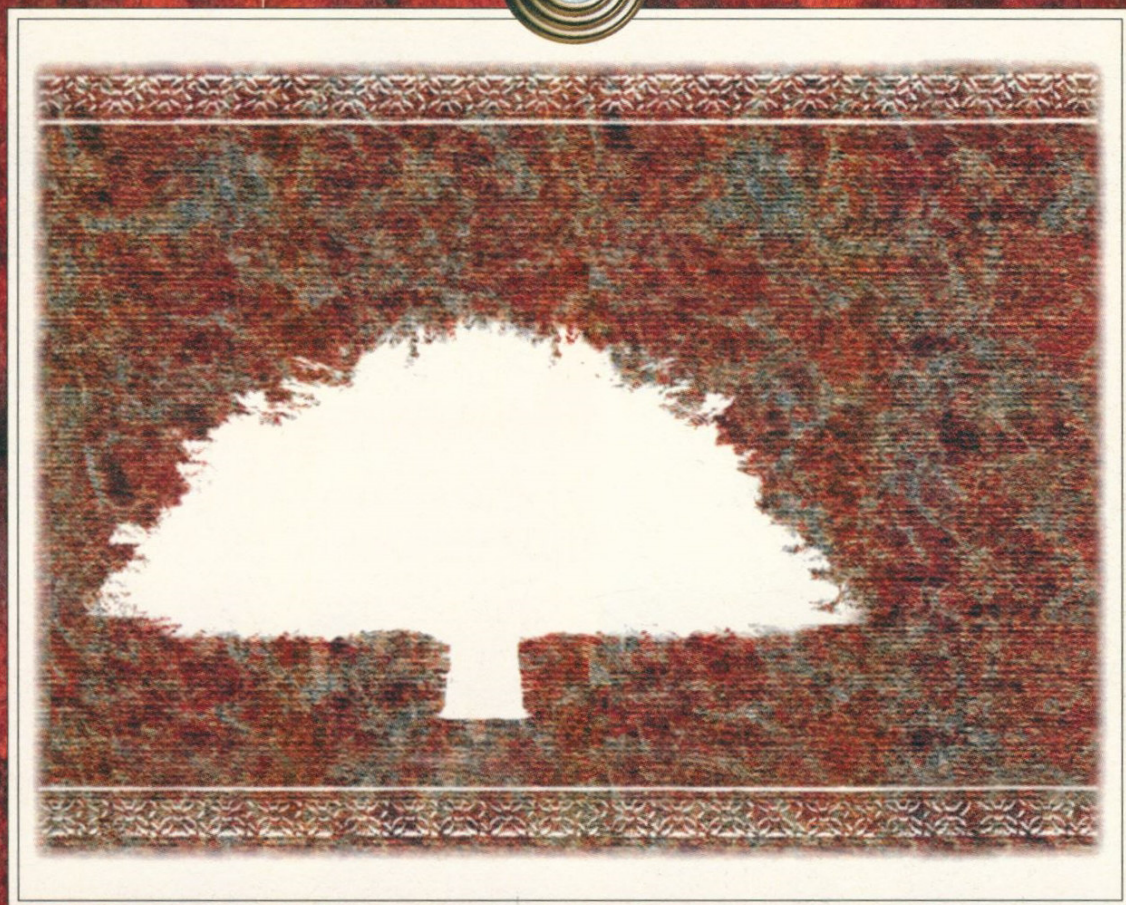
●年齢：不詳

●身長：約170cm



ショップ店主

界晶柱から行くことのできるショップの店主。その容姿や素性に謎は多いが、主人公の服のセンスを評価してくれたり、きのこをあげると値引きしてくれたりする。●年齢：不詳●身長：不詳



E V E R G R A C E

基本システム

【 SYSTEM 】

ショップ

S Y S T E M

界晶柱からしか行くことのできないショップ。ここではショップの重要性と利用の仕方について解説していく。

武具の修理・色変更・強化

武具の売買だけでなく 様々なことができる

ショップでは武具の購入・売却だけでなく、修理や強化・色変更などもできる。装備した武具はPPを消費するので、壊れる前にショップで修理しておこう。また、武具を強化することにより新しいパルミラアクションを修得できるので、できるだけ武具を強化するようにしよう。



武具の他に、アイテムの購入・売却やセンスの評価もここで行える。

戦ったことのある敵のクリーチャーノートもここで購入できる。



きのこパルミラ原品

きのこを渡すとすべての アイテムが半額に!!

きのこをショップの店主に渡すと、1つだけ何でも半額にしてくれる。まだパルミラ原品は、実は換金専用アイテムなのでさっさと売却してしまおう。



きのこの効果は渡してショップから出るまでの時間のみだ。

COLUMN

クリーチャー図鑑について

タイトル画面から行けるクリーチャー図鑑は、クリーチャーノートを購入した敵のみ閲覧できるようになっている。クリーチャーノートは、それぞれの主人公が戦ったことのある敵の分しか購入できないので、知らない敵と戦ったらショップに行き購入しておこう。



主人公が戦ったことのない敵の分は購入できない。

隠れている敵もいるので様々な場所に行ってみよう。



全体チャート

ユテラルド編

サラマドの丘

攻略ページ
P28～P31

皇家の抜け道

攻略ページ
P32～P35

リューベーン城前

攻略ページ
P36～P39

リューベーン城1F

攻略ページ
P40～P41

リューベーン城2F

攻略ページ
P42～P47

フォルス地下神殿

攻略ページ
P48～P51

皇家の秘所

攻略ページ
P52～P55

氷結洞

攻略ページ
P56～P59

コロシウム

攻略ページ
P60～P63

捨てられた道

攻略ページ
P64～P67

天衝く柱入り口

攻略ページ
P68～P71

天衝く柱下部

攻略ページ
P72～P75

天衝く柱上部

攻略ページ
P76～P79

バグラゲラ秘密研究室

攻略ページ
P80

ユテラルド編終了

シャルアミ編を終了している場合

シャルアミ編

皇家の秘所

攻略ページ
P82～P85

サラマドの丘

攻略ページ
P86～P89

人秘学研究所2F

攻略ページ
P90～P93

人秘学研究所1F

攻略ページ
P94～P97

地下研究施設

攻略ページ
P98～P101

捨てられた道

攻略ページ
P102～P105

天衝く柱入り口

攻略ページ
P106～P109

天衝く柱下部

攻略ページ
P110～P113

天衝く柱上部

攻略ページ
P114～P117

バグラゲラ秘密研究室

攻略ページ
—

シャルアミ編終了

ユテラルド編を終了している場合

完結編

バグラゲラ秘密研究室

攻略ページ
P120～P122

最端の地

天上の間

ユテラルド編とシャルアミ編の両方を終了している場合のみ、完結編に行ける。

界晶柱でいつでもキャラクター交代は可能。

E V E R G R A V E

エテルド編

【 GUIDE 】

エディンベリー。

そこはクレストと呼ばれる奇妙な
模様のあざを持つ人間がごく希にいる大陸。

“呪いの烙印”

幼き日に両親と幼なじみを殺されたあの事件。

あれはオレのクレストがもたらした災いだったのか……。

オレは復讐を誓い、たた闇雲に剣を降り続けた。

その手に染まる血によってこの呪いの烙印を塗り潰さんと。

怒りと憎悪の焰で焼き消さんと。

そして、ついに憎き仇を見つけ、ピリヤナの森に入ったオレの前に、
突然巨大な樹が現われた。

そう、それがすべての始まりだった



Map.01

● HILL OF SARAMADO

サラマドの丘

ユテラルド編最初のマップ。敵もまだ弱いので、今のうちに操作に慣れておこう。

Shop

種類	名前	価格
武器	ランメルエッジ	480
	グランバルディ	330
	ティールブレード	3000
	ビュロスアックス	960
兜	アクスムギア	190
	バルディオヘルム	1000
	ファジルターバン	760
鎧	フレアガード	440
	バルディオガード	1200
	ログガーブ	420
具足	ギンナムブーツ	800
	疾走ソックス	950
	ヴェラスブーツ	660
アクセサリ	バルディオブーツ	1400
	星蝕の首飾り	900
	雷鐘のペンダント	1060
アイテム	ザウィードメダル	520
	焰面の刷印	810
	アシャンテリング	2900
	双龍眼の飾り	660
	生命のエキス	30
	解毒樹液	20
	脱毒の聖針	30
	解封の笑み	30
	ピリヤナエキス	200



E V E R G R A C E

シャルアト編

【 GUIDE 】

リューベーン。

それはハルミラ武具と呼ばれる呪術装備で、
瞬間に世界をその手に収めた史上最強の軍事帝国。
“消滅帝国”

栄華を極め、隆盛を誇ったその大国は、
あるとき突然、跡形もなく消え去ってしまった。
あとに残ったのは伝説とピリヤナの森だけ。
すべては闇の中……

あの日もわたしは、あの子にそんなおとき話をしていた。

そして、あの事件が起きて……

わたしは、助けてあげたかった。

いつも自分の手を見て寂しそうにしているあの子を。

だから、私は



Map.15

Secret area of Royal

皇家の秘所

シャルアミ編はここからのスタート。
敵もたいして強くないので、戦い方を
覚えるのに絶好の場所だ。

Shop

種類	名前	価格
武器	プレミールスピア	400
	ストルタボウ	420
	フライパン	60
兜	アクスムキア	190
	ルティカディアラ	250
	イオニアスフード	1600
鎧	ナベ	200
	アイスキルト	200
	バルディオガード	1200
具足	ヴォルトスーツ	500
	プレミールキルト	1000
	ギンナムブーツ	550
アクセサリ	ドラグロスブーツ	380
	疾走ソックス	950
	ヴェラスブーツ	430
アイテム	バルディオブーツ	1120
	カンリビードロ	800
	星鱗の首飾り	720
	雷睡のペンダント	850
	ザヴィードメダル	410
	地面の刻印	650
	アシャンテリング	2900
	双龍眼樹の飾り	530
	生命のエキス	30
	解毒樹液	20
	脱毒の草汁	30
	解封の笑み	30
	破呪オーブ	40
	ピリヤナエキス	200

A

B

C

D

E

F

G

H

1

2

3

4

5



出現クリーチャー

- キウイ
- クロヴィスリーブ

- デヴァーター

登場アイテム

- a ストルタボウ(落)
- b ナベ(落)
- c きのこ(落)



E V E R G R A D E

完結編

【 GUIDE 】

謎。

すべては今。集いつつあった。
オレが来た理由。わたしが飛ばされた理由。
“クレスト”

すべての始まり。元凶と答え。
駆け抜けてきたおとぎ話の世界の中で、2人で見つけた真実は。
様々な人たちを経て、ここに集束する。
そう、ココが、

すべての終着点



E V E R G R A C E

データパート

【 DATA 】

飛影

買値 2600/3300/6000 属性 ー 宝 ー
S バグダケラ秘密研究室(中)(外) 敵 C35、C37、ST20



	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	最大PP数	センス
LOW	45	50	66	52	30	斬235 斬265	ー	17	21	98	190 110
MID	60	58	78	66	30	斬269 斬329	ー	22	25	98	190 110
HI	65	64	88	80	30	斬516	ー	24	31	98	190 110

ハルミラアクション

飛翔撃・裂空撃 (1)、連牙突・穿爪撃 (2)、穿爪撃・連牙撃 (3)

炎・雷・黄金のハリセン

買値 1760/1800/2100 属性 炎(1)・雷(2) 宝 ー
S ー 敵 ST01、ST05



	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	最大PP数	センス
LOW	60	60	110	100	80	叩69	炎105	22	38	340	200 230
MID	60	60	120	90	60	叩99	雷140	22	37	340	200 230
HI	60	60	130	110	80	叩219	ー	22	43	340	200 230

ハルミラアクション

カオスフレイム・ブレイズバースト (1)、フラッシュホーン・連閃撃 (2)、剣衝波・地滑波 (3)

ピコピコハンマー

買値 77/777/7777 属性 ー 宝 M05
S ー 敵 ST04



	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	最大PP数	センス
LOW	72	70	65	58	60 90	叩27	ー	26	22	200	80 70
MID	80	82	85	58	65	叩81	ー	30	24	200	80 70
HI	90	101	116	78	70 100	叩585	ー	34	33	200	80 70

ハルミラアクション

両断天斬・召炎撃 (1)、回転撃・召雷撃 (2)、地滑波・両断天斬 (3)

ネコグローブ

買値 1300/1600/2600 属性 雷 宝 ー
S ー 敵 ST02、ST11



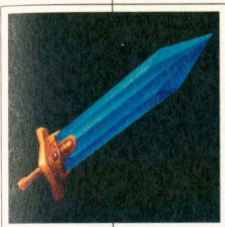
	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	最大PP数	センス
LOW	140	150	30	20	80	叩136	ー	53	8	260	60 220
MID	150	155	15	18	60	叩229	ー	56	5	300	60 220
HI	160	177	16	26	40	叩214	雷168	62	8	350	60 220

ハルミラアクション

回転撃 (1)、飛翔撃 (2)、サンダーズフィア・地滑波 (3)

聖剣ムーンライト

買値 2900/3200/7100 属性 雷/HP回復 宝 ー
S ー 敵 魔人ユテラルド



	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	最大PP数	センス
LOW	130	140	80	110	100	斬263	ー	49	37	999	130 70
MID	150	150	100	150	150	斬253	雷255	55	49	999	130 70
HI	200	200	120	185	200	斬375 斬405	雷370 雷400	75	61	999	130 70

ハルミラアクション

ソニックウェーブ・サンダーズフィア (1)、フラッシュホーン・ソニックウェーブ (2)、スパークラッシュ・召雷撃 (3)

ストルタンソード

買値 280/750/1000 属性 炎(3) 宝 M01
S M02、M03 敵 ー



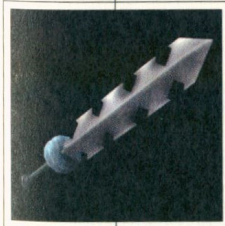
	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	最大PP数	センス
LOW	45	49	16	16	40	斬90	ー	17	6	75	100
MID	48	60	30	26	40	斬116	ー	19	9	90	100
HI	94	95	53	45	40	斬87	炎84	34	17	110	100

ハルミラアクション

連閃撃 (1)、飛翔撃 (2)、フレアレイド (3)

ランメルエッジ

買値 480/600/1380 属性 樹 宝 ー
S M01、M02他 敵 C10



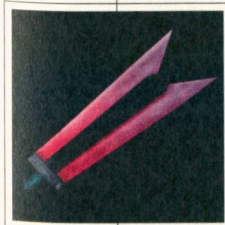
	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	最大PP数	センス
LOW	40	42	13	26	110	斬55	樹48	15	7	240	45
MID	42	44	11	20	120	斬93	樹85	15	6	300	45
HI	46	50	10	15	140	斬170	樹160	17	4	360	45

ハルミラアクション

リーフミスト (1)、エリアルブレイ (2)、召炎撃 (3)

ジュバイワール

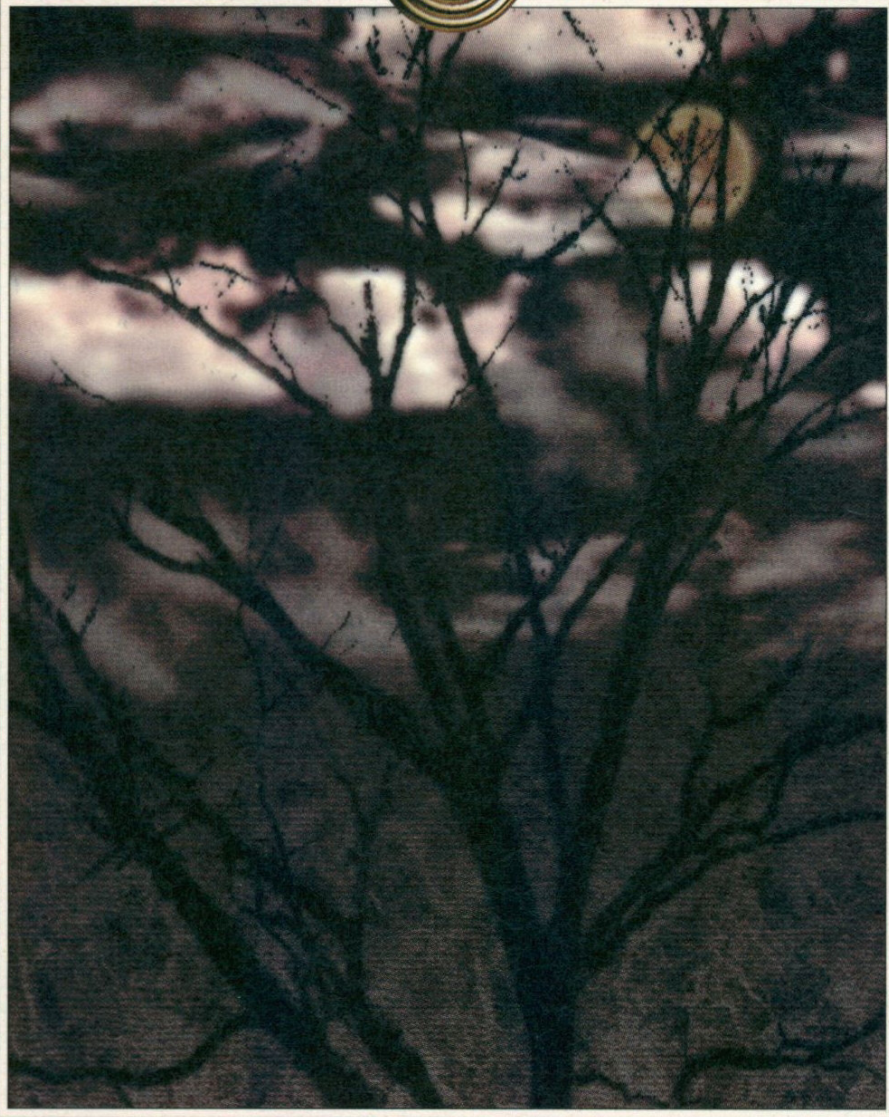
買値 1080/1240/2400 属性 雷(3) 宝 ー
S M10、M11他 敵 C05



	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	最大PP数	センス
LOW	90	100	46	30	30	突150	ー	34	12	200	90
MID	120	105	48	25	50	突257	ー	43	12	220	90
HI	160	110	49	65	70	突215	雷194	53	22	240	90

ハルミラアクション

連牙突 (1)、剣衝波 (2)、フラッシュホーン (3)



E V E R G R A C E

付録

【EXTRA】

Shadow Tower

シャドウタワー

天衝く柱の地下に隠されたダンジョン。かなり広く、敵も強くなっている。難易度はかなり高めになっている。

シャドウタワーとは？

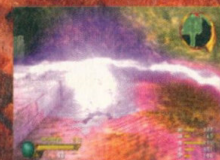
シャドウタワーは「暗黒の道標」を使って行くことができるエキストラダンジョン。セーブポイントは無い。元の世界に戻るには、黄緑色のクリスタルに触れればよい。



セーブポイントが無いので、ショップに行くことができない。厳しい戦いを強いられる。

【暗黒の道標の入手方法】

「暗黒の道標」を入手する方法は2つある。バルミラビを倒して手に入れるか、特定の場所を手に入れるのだ。



バルミラビを倒す

バルミラビを倒すと、落とすことがある。魔法を使わないと倒すのは難しいだろう。



リューベーン城2F

キールロイヤルをはめ込むと開く部屋がある。その部屋の奥から降りる1Fの宝箱の中にある。



人秘学研究所2F

人秘学研究所の2Fの壁をクラッシュの縦斬りで破壊すれば、台の上に置いてあるのだ。

シャドウタワーへ行く前に

シャドウタワーの敵はかなり強いので、相当鍛えていないと太刀打ちできない。ビリヤナの緋実などでパラメータを最高レベルにしていないと、クリアは難しい。

シャドウタワーへの侵入方法

界晶柱の中に入り、「ステータス」を選択すると、ステータス画面になる。ここでアイテムを選択し、「暗黒の道標」を使うとシャドウタワーへ行くことができるのだ。



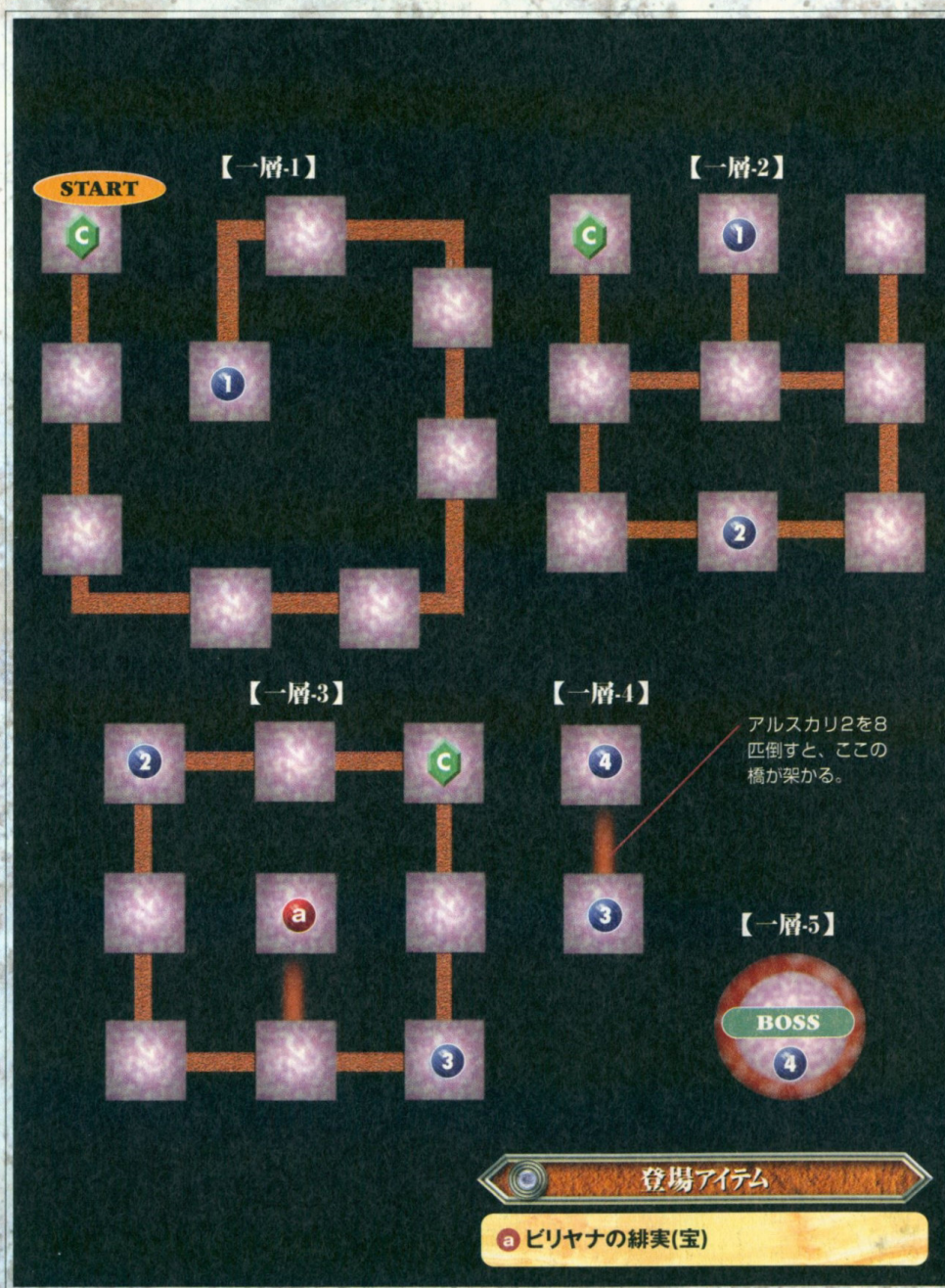
かなり鍛えておかないと、最下層にいる魔人ユテラルドには勝てないだろう。



「暗黒の道標」は一度使うと無くなってしまう。入るタイミングが重要になる。

シャドウタワー 一層MAP

First basement of Shadow Tower



シャドウタワー 最下層

魔人ユテラルドとの戦い

シャドウタワーの最下層は、魔人ユテラルドとの戦いになる。この戦いに勝てば、無事元の世界に戻ることができる。



魔人ユテラルドを倒すと、最強の武器「聖剣ムーンライト」を入手できるのだ。

BOSS

魔人ユテラルド

HP:25000 ○:特になし ×:樹・凍

基本的な攻撃方法は、魔人ビルホルゴによく似ているが、その威力が桁外れに高い。ま

た、連続で攻撃をしてくるため、よけることすら難しい。まさに、本ゲーム最強の敵。

ベストスタイル

ユテラルド

兜：アクズムギア アクセサリー：雷鐘のペンダント 鎧：ヴォルトスーツ
武器：ピコピコハンマー 具足：ヴェラスブーツ

最強の武器を持って戦いに挑もう

武器はピコピコハンマーが一番良いが無ければ飛影を使おう。攻撃のチャンスは地上に降りたときだ。ヴォルトスーツのパルミラアクション「フラッシュホーン」なら連続でダメージを与えられる。地上に降りるまで、ひたすら攻撃をかわし続けよう。



かなり激しく攻撃をしてくるので、すべての攻撃をよけきるのは難しいかもしれない。

魔人ユテラルドが地上に降りたら、素早く近づき、魔法を撃ちこもう。



ベストスタイル

シャルアミ

兜：ルティカティアラ アクセサリー：雷鐘のペンダント 鎧：ヴォルトスーツ
武器：ピコピコハンマー 具足：ヴェラスブーツ

攻撃後のスキをついて、攻撃しよう

ユテラルドと同じく、武器はピコピコハンマー（H1）がいい。攻撃はヴォルトスーツのパルミラアクション「フラッシュホーン」がオススメ。魔人ユテラルドが地上に降りたときを狙おう。大ダメージを与えられる。魔人ユテラルドの猛攻を避けまくり、地上に降りるまでひたすら待とう。攻撃のチャンスはその時だけだ。



床が中心から外へ動いているので、知らない内に外側にいることが多い。常に意識して中心にしよう。

強化していれば、1回の攻撃で最高3000くらい、ダメージを与えられる。



INTERVIEW

竹内将典氏 インタビュー

『エヴァーグレイス』発売の前日に、本作品のプロデューサーである竹内氏にインタビューを敢行。開発秘話や竹内氏のスタンスなど、色々な話が聞けたのだ！



“PlayStation 2”だから実現できた『シャルアミ編』

——エターナルリングに引続き発売されるこのエヴァーグレイスですが、短期間でリリースされたことに、何か経緯のようなものはあったのでしょうか？

元々この作品は現行のプレイステーション(以降PS)用として開発されていたんです。ところが開発途中で社内プレゼンテーションを行なったときに、これは“プレイステーション2”(以降PS2)で開発した方がいいものになるんじゃないかっていう評価を得たんです。それでより良いものができるならばPS2でやってみようという形になったんです。

——具体的には、どういった面が良くなったのでしょうか？

エヴァーグレイスのようなリアルタイムフルポリゴンのゲームでは、気持ちよく動かせることが重要なんです。ところがPSだとポリゴンの処理能力に限界があり、その辺りが難しいのですが、PS2だと通常のテレビや映画を見ているのと同じような滑らかさでゲームが遊べるんです。さらに動かした時のアクションの判定も3倍の密度でとることができるんです。より細かい制御ができるということで、非常に精度が高いゲームを作れたのが良かったですね。

——“PlayStation 2”用ソフトとして開発することになってから追加された要素というのはあ

るのでしょうか？

いろいろありますが、その中で一番大きいのは「シャルアミ」ですね。彼女はPS版の時はいなかったんです。女の子は身体の線が丸いので、ポリゴンキャラクターで表現しようとすると物凄いポリゴン数が必要になるんですよ。それでPS版では入れられなかったのですが、PS2になってポリゴンの上限が一気に上がり、それじゃあ女の子を入れてみようか、ということになったんです。

——主人公がユテラルドとシャルアミの2人に増えた時点で、キャラクターの特徴づけなどに苦労されたと思うのですが。

そうですね。ユテラルドの方は男の子のキャラクターということで、力強さとか、いわゆる普通のRPGの主人公をイメージしました。

逆にシャルアミは女の子なので……一流の戦士であるユテラルドと同じレベルで戦うにはどうしたらいいだろうなって考えたんです。それで、魔法ならば女の子が扱ってもそれほどおかしくはないかなと。

ただ、2人の操作系のが違いすぎるとユーザーさんが混乱してしまうだろうという危惧もあったんです。キャラクターがいつでも交代できるので、交代するたびに操作方法が大きく変わると大変だろうと、ある程度共通項を持たせつつ特徴を出していくのが大変でした。結局、ゲームの特徴であるドレスアップシステムによってコーディネートできる装備の違いで特徴づけしていったという部分もあります。



武具の変化を見たいと思ったのがきっかけ

——ドレスアップシステムはどういったところからアイデアが出てきたのでしょうか？

僕はエヴァーグレイスの前にシャドウタワーという作品に関わっていたんです。そのシャドウタワーでも各部の装備を選択できたのですが、変な装備をしたときがあるんですよ。立派な兜をかぶっているのに、胴体は革の鎧で足は何もつけてないとか(笑)。で、それが実際に画面で見られたら面白いだろうな、と思ったのが出発点ですね。

あとずっとRPGを作っていたので、もう少し新しい形のRPGを作れないかと考えていたんです。そのシステムの中に装備を変えることでパラメータすら変わってしまう、というものがあり、これらが組み合わさって今のドレスアップシステムになっていったんだと思いますね。

——センス評価も新しいシステムの一環だったのでしょうか？

いえ、それは後から思いついたものなんです。開発スタッフがテストプレイをしていた時に周り

の人が「これかっこいい」とか「かっこ悪いよ」とか言っているのを見て、外見を誰かに評価してもらえたら面白いかな、って思ったんです。評価によって装備を変えてみようかとか、いいやオレはこれでいくんだとか。そういう風に、ユーザーさんに対して遊びのきっかけを与えてあげられたらなあと思います、ゲーム内でも評価してくれるシステムを組み込んだんです。ちなみに評価の基準は独断と偏見です(笑)。ある程度の法則はあるんですけど、どちらかっていうと僕たち開発者のセンスなんです(笑)。

ユーザーの考えが伝わってきたアイデア募集

——武具の中にはインターネットなどでユーザーから応募されたものがありますが、こういった経緯で募集されることになったのでしょうか？

フロム・ソフトウェアのゲームに「アーマード・コア」というゲームがあるんですが、よくユーザーさんからこういう武器やパーツがほしいというお手紙をいっぱいもらうんですよ。それを見て、ひょっとしたら開発する前からユーザーさんの声を聞いておくのは、とても参考になるんじゃないかと思ったんです。

——応募された中で採用はできなかったが面白かったもの、もしくは使ってみたかったものはあったのでしょうか？

それは結構ありましたね。選ぶ基準に敵と戦うときの属性や、トラップ解除に関係してくるもの、などがあったので、面白くても入れられなかったものは残念ですね。

装備を見るとピコピコハンマーなどもありますよね(笑)。当初、ああいうものは世界観を崩すのでユーザーさんには抵抗があるかと思っていました。ところが応募されたものを見ると、そういったアイテムが意外に多い。ならばこれはユーザーさんが求めているんじゃないかと思えたんです。そういう意味では、具体的なアイデアはもちろん、ユーザーさんの考えていることが伝わってきたということが開発の参考になりましたね。

ユーザーに 考えてもらいたいシナリオ

——このゲームはあまり情報がオープンではないのですが、意図的なものなのでしょうか？

それは、ゲームの中ですべての答えを出してしまうと、ユーザーさんの中ではそれで完結してしまいますよね？ 逆にある程度情報を隠したり、ちょっと謎に残るような部分を残しておけば、それに対してユーザーさんなりに考えてもらえると思うんです。

映画などの与えられる一方のメディアと違って、ゲームというのはすごく双方向なものです。キャラクターを動かして世界に干渉することはもちろん、ストーリーやシナリオ面でもユーザーさんと双方向のやり取りができないかと思ってシナリオを書いているんですよ。それが僕なりのゲームのストーリーのあり方、僕なりのゲームに対する解釈なんです。ただその辺りのさじ加減は僕の方でも曖昧なんですけれど(苦笑)。

——それではあえて説明しなかった部分もあるということですね？

実はPS2版に移行したときに、シナリオを少し変えているんです。主にクレストの話を強く書くことにしたのですが、その分逆にクレストと関係の薄い人たち……オブリッドやメディナ、女神官などたちのエピソードで、無くなってしまったものが一部ありますね。

——それでは一つだけ聞きしたいのですが、結局クレストとはどういった存在だったのでしょうか？

それは僕の方としてもあまり結論づけていないところがあるんですよ。ただ、イメージ的には中世の魔女狩りですね。魔女として狩られた人たちは本当に魔女だったのか？ 魔女だから殺される。それだけのコトをしてしまったのか？ ……その答えは取る人によって変わりますよね。

——ユーザーの解釈にまかせると？

そうです。おそらくユーザーさんがどの段階でどういう解釈をしてくださったかによって変わってくると思うんですけど。

ピコピコハンマー 誕生の秘密

——世界観と言えば……おそらく3段階強化したピコピコハンマーが最強というのは世界観的に、竹内さんのOKなのでしょうか？(笑)

それは気づいたらそうになっていたんです(笑)。アレ！ とは思ったんですけど。

——(爆笑)。

でも、ピコピコハンマーは必ず手に入るものではないし、また救済措置でもあるんです。このエヴァーグレイスは少しアクション要素が強いので、ある程度はフォローしようと考えていたんですよ。アクションが苦手な方はパルミラアクションを使ってくれとか、この装備を使ってくれみたいな感じですね。

——それではビリヤナの緋実・碧実といったパラメータアップアイテムも同様に？

そうですね。少しやれば気づくと思うんですが、あれは無限に出るんですよ(笑)。ただ、このゲームで一つだけ失敗したなと思う部分があります。……落ちることが多いんです(苦笑)。

——わざとそうしたのはなかったんですか？

いや、半分はわざとなんですけれど(笑)。フロム・ソフトウェアのゲームの二大特徴として、まず落ちると死ぬ、あと泳げない、というものがあって(笑)。別にスタッフが意識しているわけではないのに、気づいたら落ちることが多くなっているんです(爆笑)。



ゲームの「難しさ」と「おもしろさ」の関係

——今回のエヴァーグレイスは、今までのフロム・ソフトウェアの同系列のゲームからすると比較的簡単なような気がするのですが。

それは最初から気を使っていた部分なんです。私が以前携わったものにスプリガンルナヴァースというゲームがあるんですが、これがユーザーさんから異常に難しいという意見を頂きまして(苦笑)。それで今回は反省して、難易度を少し下げたつもりなのですが、どうでしょうか？

——はい、墜落死にさえ気をつければちょうどいい難易度だと思います(笑)。

そうですか。その辺は結構気をつかったのですね。最終的にはユーザーさんがどう思われるかというところにかかってくるので、判断は発売されてからですね。非常に気になっています。

——それでは、本編よりはるかに難易度の高いシャドウタワーには何か意味があるのでしょうか？

シャドウタワーは隠しダンジョンという位置づけです。それで、隠しダンジョンと言えは取り敢えず敵が強いだろうと。そういうイメージがあったので難しくしてみました(爆笑)。

あれはクリアしなくてもゲームの進行には全然

問題が無いですが、暗黒の道標さえ取ればいつでも行けるようになってます。たとえばゲーム中で謎につまった時に気分転換に行っていただいたりとかしてもらえたらと思っています。

——しかし、シャドウタワーのクリーチャーはステータスが2～3倍に跳ね上がっています。クリアできる程度の装備がないと瞬殺されそうな気がするのですが(笑)。

うーん……僕とか、フロム・ソフトウェアの社員としては、おそらくシャドウタワーくらいの難易度が普通かと思っているのですが(爆笑)。

ただ、難しいということとゲームの面白さというのは別な場合がありますし、かぶっている部分もあります。敵に勝てない、じゃあどうしようと考えて、どういう装備なら勝てるだろうかと考えること自体が楽しいですよ。そういう意味でシャドウタワーでは、難しいけれど面白い部分を表現できたらと思っています。

これは先ほどお話ししたシナリオにも関係しているんです。ストーリー性が強いと早く先が見たくなりますよね？ そうすると、途中でボスがいるとうとうというわけですよ。邪魔だから死んでくれ、とか思われてしまうんです(苦笑)。これはボスという存在がゲームとして楽しんでもらうものではなくって、ただの邪魔な存在になっているという。それは個人的にシナリオの持って行き方に問題があるんだろうと思っているんですよ。シナリオのおいしい展開を見せるために、アメとムチのムチとしてボスキャラを置くという……そんな作り方の問題でもあるのかもしれない。

そういう意味では、僕はゲームのシステム・シナリオ・構成を1人でやっているの、調整できているのかもしれませんが、他社さんのようにシナリオライターの方とか、ゲームデザイナーの方とかがいていう風に分かれていると、その辺の調整はけっこう密にやらないと難しいでしょうね。そのかわり、1人でやっていると限界があるんですけども。エヴァーグレイスでは本当に死にそうになりましたし(苦笑)。まあ、少人数で作っていることの利点というものもあると思っています。





ユーザーが楽しむきっかけとしてのゲーム

——以前、何度か他のゲームクリエイターの方に話を伺ったことがあるのですが、その時に思ったのが、他の方々は別にゲームにこだわっているわけではないなということなんです。最終的に映画を目指している方もいたので……その中でも竹内さんはちょっと違う考え方を持っておられると感じたのですが。

それは、映画ならば自分の伝えたいことをストレートに表現できるからじゃないでしょうか。逆に僕はユーザーさんに楽しんでもらおうと、楽しんでもらうための話題なり、きっかけみたいなのを与えようとゲームを作っているんです。その後どう楽しむかはユーザーさん次第ということで、別に最終的にこういうことが絶対言いたいんだとか、そういうのは変な話、無いんですよ（笑）。

だから映画などを作りたいと思っている方は何か表現したいものがあるんだと思います。最終的にユーザーさんに感じ取ってほしいものがあるんじゃないかなと。映画の中でもやっぱり色々ある

じゃないですか。アクション映画があったりとか、ホラー映画があったりとか、コメディがあったりとか、恋愛映画があったりとか。そういう意味ではゲームのジャンルの中でも映画に近いゲーム、まあ僕が言っているようなゲームとしてのゲーム、さらっと楽しめるようなゲーム……いろんなジャンルがあります。今まではゲームではあまりそういった差がなかったのに、最近急速にジャンル分けが進んでいるから、そう思われるのかもしれないですね。

映画のようなゲームももちろんアリだと思います。でも僕の目指すゲームっていうのはそういうものとはちょっと方向性が違うかなって思います。

ゲームをプレイする過程を楽しんでもらいたい

——それでは、ゲームをプレイされたユーザーに向けて何か一言お願いします。

そうですね……このゲームでは装備を付け替えて楽しんでいただきたいと思います。そして、ゲームをクリアするだけではなく、その過程の中で色々とユーザーさんなりの楽しみを見つけ出して楽しんで頂けたらなと思っています。

——貴重なお話をありがとうございました。

PROFILE

竹内将典



プロデューサーと同時に、システムデザイン&シナリオを兼任。代表作はシャドウタワー、スプリガンルナヴァースなど。



**エヴァーグレイス
オフィシャルガイドブック
NTT出版**

©2000 From Software, Inc.

“PS”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。